

PAT-NO: JP02001017660A
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 2001017660 A
TITLE: GAME MACHINE
PUBN-DATE: January 23, 2001

INVENTOR-INFORMATION:
NAME COUNTRY
TAKEMOTO, TAKATOSHI N/A

ASSIGNEE-INFORMATION:
NAME COUNTRY
ACE DENKEN:KK N/A

APPL-NO: JP2000037401
APPL-DATE: July 12, 1999

INT-CL (IPC): A63F007/02

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enhance the continuity of desire for playing a game by dividing a variable display means into display areas being

SOLUTION: The display area of the variable display means is constituted of a first display area 210 with a matrix shape arrayal, the second display area 220 being a horizontally long rectangular for displaying fruit picture patterns in three lines in a vertical direction and the third display area 230 where three-horizontal line fish picture patterns are arranged in a vertical direction. The games of the respective display areas

210-230 are independently
executed in parallel as the first to the third games in
order. In this case,
one game which is not executed at the point of time when
the start condition is
established is started whenever the start condition is
established. Thus, the
desire for playing the game is continued.

COPYRIGHT: (C)2001,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-17660

(P2001-17660A)

(43) 公開日 平成13年1月23日 (2001.1.23)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 2 0

F I

A 6 3 F 7/02

テグコード(参考)

3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数7 OL (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2000-37401(P2000-37401)

(62) 分割の表示 特願平11-197559の分割

(22) 出願日 平成11年7月12日 (1999.7.12)

(71) 出願人 000127628

株式会社エース電研

東京都台東区東上野3丁目12番9号

(72) 発明者 武本 孝俊

東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式

会社エース電研内

(74) 代理人 100082728

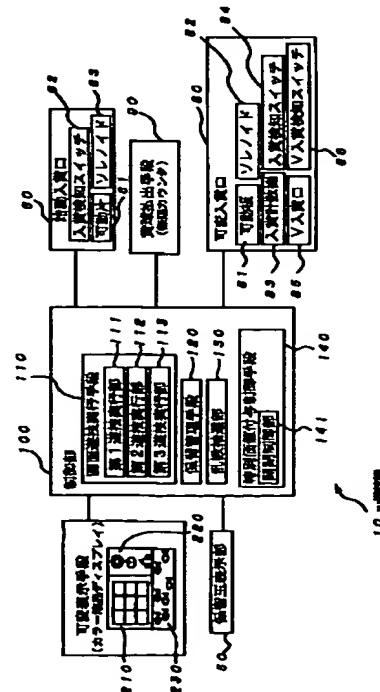
弁理士 柏原 健次

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の当たりへの期待感を十分に喚起しかつ遊技意欲を長く維持することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】画面遊技実行手段110は、可変表示手段30の画面を少なくとも3つ以上の表示領域210、220、230に区分し、各表示領域ごとに別々の画面遊技を並行に実行する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】予め定めた特賞表示状態が形成されたとき当たりになる画面遊技を所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が前記当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

画面上の表示内容が変更可能な可変表示手段と、前記可変表示手段の画面上で前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段とを備え、

前記画面遊技は、その実行開始から終了までに所定の時間を要するものであり、

前記画面遊技実行手段は、前記可変表示手段の画面を少なくとも3つ以上の表示領域に区分し、各表示領域ごとに別々の画面遊技を並行に実行するものであって、前記始動条件が成立することにより、その時点で実行中でない画面遊技の中のいずれか1つの実行を開始するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項2】予め定めた特賞表示状態が形成されたとき当たりになる画面遊技を所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が前記当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

画面上の表示内容が変更可能な可変表示手段と、前記可変表示手段の画面上で前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段とを備え、

前記画面遊技は、その実行開始から終了までに所定の時間を要するものであり、

前記画面遊技実行手段は、前記可変表示手段の画面を少なくとも3つ以上の表示領域に区分し、各表示領域ごとに別々の画面遊技を並行に実行するものであって、前記始動条件が成立することにより、前記別々の画面遊技の中の1つを予め定めた順序で選択しその実行を開始するものであることを特徴とする遊技機。

【請求項3】前記始動条件は、遊技盤面上に打ち出された球が特定の始動入賞口へ入賞したことに基づいて成立することを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【請求項4】前記画面遊技ごとに前記当たりの出現する確率が設定されることを特徴とする請求項1、2または3に記載の遊技機。

【請求項5】前記表示領域ごとに、前記画面遊技の種類が異なることを特徴とする請求項1、2、3または4に記載の遊技機。

【請求項6】前記特別価値は、遊技盤面上に設けた大口の可変入賞口を所定の回数を上限として繰り返し開閉することで遊技者に付与するものであることを特徴とする請求項1、2、3、4または5に記載の遊技機。

【請求項7】前記画面遊技ごとに、前記特別価値の種類が異なることを特徴とする請求項1、2、3、4、5または6に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、予め定めた特賞表示状態が形成されたとき当たりになる画面遊技を所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が前記当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の遊技機としては、図柄合わせゲームなどの画面遊技を表示する可変表示手段としての液晶ディスプレイを備え、始動入賞口に球が入賞したとき液晶ディスプレイ上で図柄合わせゲームを実行し、その実行結果として特定図柄が揃ったとき、遊技者に有利な特別価値を付与する、いわゆるフィーバ機がある。

【0003】たとえば、液晶ディスプレイの表示画面を、3×3のマトリクス状に区切り、各表示領域にそれぞれ数字等を表示することでスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを実行するものでは、始動入賞口に球が入賞したときマトリクスの縦列方向に連なる3つの表示領域を単位として各図柄を所定期間にわたってスクロール表示した後、図柄を順次、停止表示する。そして、あと1つ所定の図柄が揃うと当たりになるリーチ状態を経由して、横または斜めライン上に「777」など同一の図柄が揃うと、当たりが発生し、遊技者に特別価値を付与するようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このような従来の遊技機では、液晶ディスプレイ上で1つの画面遊技しか展開されないため、その1つの画面遊技がスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームなどのように単調なゲーム内容のものであれば、遊技者に飽きられ易く、また、1つの画面遊技しか実行されないため、その画面遊技で当たりが出るかどうかだけに遊技者の関心が集まり、遊技者の当たりに対する期待感を十分に喚起することができなかった。

【0005】本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、遊技者の当たりへの期待感を十分に喚起しかつ遊技意欲を長く維持することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

〔1〕予め定めた特賞表示状態が形成されたとき当たりになる画面遊技を所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が前記当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、画面上の表示内容が変更可能な可変表示手段(200)と、前記可変表示手段(200)の画面上で前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(110)とを備え、前記画面遊技は、その実行開始から終了までに所定の時間を要するものであ

り、前記画面遊技実行手段(110)は、前記可変表示

手段(200)の画面を少なくとも3つ以上の表示領域(210、220、230)に区分し、各表示領域(210、220、230)ごとに別々の画面遊技を並行に実行するものであって、前記始動条件が成立することにより、その時点で実行中でない画面遊技の中のいずれか1つの実行を開始するものであることを特徴とする遊技機。

【0007】[2] 予め定めた特賞表示状態が形成されたとき当たりになる画面遊技を所定の始動条件の成立に基づいて実行し、その実行結果が前記当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、画面上の表示内容が変更可能な可変表示手段(200)と、前記可変表示手段(200)の画面上で前記画面遊技を実行する画面遊技実行手段(110)とを備え、前記画面遊技は、その実行開始から終了までに所定の時間を要するものであり、前記画面遊技実行手段(110)は、前記可変表示手段(200)の画面を少なくとも3つ以上の表示領域(210、220、230)に区分し、各表示領域(210、220、230)ごとに別々の画面遊技を並行に実行するものであって、前記始動条件が成立することにより、前記別々の画面遊技の中の1つを予め定めた順序で選択しその実行を開始するものであることを特徴とする遊技機。

【0008】[3] 前記始動条件は、遊技盤面(11)上に打ち出された球が特定の始動入賞口(60)へ入賞したことに基づいて成立することを特徴とする[1]または[2]に記載の遊技機。

【0009】[4] 前記画面遊技ごとに前記当たりの出現する確率が設定されることを特徴とする[1]、[2]または[3]に記載の遊技機。

【0010】[5] 前記表示領域(210、220、230)ごとに、前記画面遊技の種類が異なることを特徴とする[1]、[2]、[3]または[4]に記載の遊技機。

【0011】[6] 前記特別価値は、遊技盤面(11)上に設けた大口の可変入賞口(80)を所定の回数を上限として繰り返し開閉することで遊技者に付与するものであることを特徴とする[1]、[2]、[3]、

[4]または[5]に記載の遊技機。

【0012】[7] 前記画面遊技ごとに、前記特別価値の種類が異なることを特徴とする[1]、[2]、[3]、[4]、[5]または[6]に記載の遊技機。

【0013】前記本発明は次のように作用する。画面遊技実行手段(110)は、画面を少なくとも3つ以上の表示領域(210、220、230)に区分し、各表示領域(210、220、230)ごとに別々の画面遊技を並行に実行する。たとえば、遊技盤面(11)上に打ち出された球が始動入賞口(60)へ入賞する等の所定の始動条件が成立することにより、画面上の各表示領域(210、220、230)で複数の画面遊技を全て同時に開

始し進行させる。

【0014】このように、1つの画面上で複数の画面遊技が並行に進行するので、飽き難く遊技者の遊技意欲を長く維持することができる。また複数の画面遊技が並行に実行されるので、当たりの出現確率が高い印象を与え、遊技者の当たりに対する期待感を十分に喚起することができる。なお、同時に開始した複数の画面遊技の中のいくつで当たりが出現したかに応じて特別価値の大きさを变化させれば、より一層、遊技者の利益獲得への期待感を喚起することができる。

【0015】また、画面遊技実行手段(110)は、始動条件が成立することにより、複数の画面遊技のうち、その時点で実行中でないものの中のいずれか1つの実行を開始する。あるいは、始動条件が成立することにより、複数の画面遊技の中の1つを予め定めた順序で選択しその実行を開始する。これにより、画面上で複数の画面遊技が異なるタイミングで順次開始されるので、結果的にそれらの実行結果が少しずつ異なるタイミングで順次出現するようになり、当たりへの期待感を短い時間間隔で頻繁に喚起し、遊技者のスリルと興奮が高まった状態を維持することができる。

【0016】また始動条件を、画面遊技ごとに個別のものとし、互いに独立したタイミングで成立し得るように構成してもよい。たとえば、各画面遊技ごとに個別の始動入賞口(60)を遊技盤面(11)上に設け、始動入賞口(60)への球の入賞に基づいて、当該始動入賞口(60)に対応付けられている画面遊技の始動条件を成立させる。これにより、どの始動入賞口(60)を狙って球を打ち出すべきかという要素が遊技に加わるので、遊技内容がさらに変化に富むものになる。

【0017】画面遊技ごとに当たりの出現する確率を設定するものでは、当たりの出現確率を各画面遊技ごとに相違させたり、統一するなど様々な態様で当たりの出現確率を設定することができる。なお、表示領域(210、220、230)ごとに、異なる種類の画面遊技を実行するようにすれば、より一層、飽きられ難いものになる。

【0018】このほか、当たりが出現した際に遊技者に付与する特別価値を、遊技盤面(11)上に設けた大口の可変入賞口(80)を所定の回数を上限に繰り返し開閉することとしてもよい。なお、画面遊技ごとに、遊技者に付与する特別価値の種類を相違させてもよい。たとえば、大口の可変入賞口(80)の開閉するものと、いわゆるチューリップと称される多数の小型可変入賞口(80)を開くものと、これらの双方を行うもの等の複数種類を特別価値として設け、画面遊技毎に付与する特別価値の種類を変更する等である。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明の各種の実施の形態を説明する。図2に示すように、本発明の

第1の実施の形態にかかる遊技機10は、遊技者がハンドル12を回転操作することにより遊技盤面11上に球を打ち出し、かかる打球の入賞を競い楽しむパチンコ機である。

【0020】遊技盤面11の略中央部には、画面上の表示内容を任意に変更可能な可変表示手段200が配置されている。ここでは、可変表示手段200としてカラー液晶ディスプレイを用いている。なお、可変表示手段200は、CRTディスプレイ、TFTディスプレイ等であってもよい。

【0021】可変表示手段200の表示領域は、第1表示領域210と、第2表示領域220と、第3表示領域230の3つの表示領域に区別されており、それぞれにおいて別々の画面遊技が展開表示されるようになっている。第1表示領域210は、可変表示手段200の画面の約9分の4の面積を占める正方形の領域であって可変表示手段200の画面左上に寄せて配置されている。第1表示領域210は、その表示領域内をさらに3列3行のマトリクス状に分けて用いられる。

【0022】第1表示領域210上では、マトリクスの縦列ごとに図柄が上から下に向かってスクロールした後、各領域211～219にそれぞれ任意の数字図柄等が停止表示されるスロットマシンに見立てた第1遊技が展開される。第1遊技は、マトリクスの横または斜めのいずれかのライン上に同一の数字図柄が揃うと当たりが出現するものである。

【0023】第2表示領域220は、可変表示手段200の画面の約9分の2の面積を占める縦長の長方形の領域であって、第1表示領域210の右横に配置されている。第2表示領域220は、その表示領域内をさらに上、中、下の3つの領域221～223に分けてあり、それぞれの領域内に、いちごやさくらんぼなどのフルーツの絵柄を1つ表示し得るようになっている。

【0024】各領域221～223では、所定期間にあたってフルーツ絵柄が右側から左側に向かって流れるように変動表示され、その後、各領域221～223に順次、任意の1つのフルーツ絵柄が停止表示されるという第2遊技が展開表示されるようになっている。

【0025】第3表示領域230は、可変表示手段200の画面の約9分の3の面積を占める横長の長方形を成す領域であって、第1表示領域210および第2表示領域220の下方に配置されている。第3表示領域230は、その表示領域内をさらに上段、中段、下段の3列に分けてある。第3表示領域230上では、番号の付された多数の魚の絵柄が各列の右端から左端に向かって泳ぐ様子が表示され、次第に魚の動きが遅くなり、そのうちに、3匹の魚が縦に揃って枠で囲まれる状態が出現して終了するという第3遊技が展開表示される。

【0026】可変表示手段200の下方には、保留玉表示部50が配置され、保留玉表示部50のさらに下方に

は、始動入賞口60が配設されている。始動入賞口60は、可変表示手段200上で展開される図柄合わせゲームの実行権を確保するための入賞口である。始動入賞口60は、その入賞口を球の入賞確率の高い状態と低い状態とに切り替えるために開閉する可動片61を具備している。

【0027】保留玉表示部50は、始動入賞口60への球の入賞によって確保された図柄合わせゲームの実行権のうち、可変表示手段200上で図柄合わせゲームが未実行になっているものの数（保留数）を表示するものである。保留数は4回が限度であり、それ以上については、実行権が破棄される。保留玉表示部50は、4つのランプを有しており、その点灯個数によって現在の保留数を表示するようになっている。

【0028】始動入賞口60の下方には、大口の可変入賞口80が配置されている。可変入賞口80は、その入賞口を球の入賞し難い閉状態と球の入賞容易な開状態とに切り替えるための可動板81を有している。また図2では現れていないが、可変入賞口80の内部にはさらにV入賞口85が設けてある。

【0029】このほか、遊技盤面11上には、各種の入賞口13や風車14のほか、球を弾くための障害釘15やアウト口16のほか、打ち出された球を遊技盤面11の上部に導くためのレール17などが配置されている。また遊技機10の上部には、電飾等を行うためのランプ18が取り付けられている。

【0030】さらに遊技機10の正面であって遊技盤面11の下方には、遊技に供する球を貯留するための前皿19や、この前皿19から溢れる球を受け止めて貯留するための下皿20が設けられている。下皿20の右横には、球を遊技盤面11上に打出す発射機構の操作部であるハンドル12が設けられている。なお、遊技機10の各種の動作を制御する制御部100は、遊技盤面11の裏面等の機体内に取り付けられている。

【0031】図1は、遊技機10の回路構成の概要を示している。遊技機10は、CPU（中央処理装置）とROM（リード・オンリ・メモリ）とRAM（ランダム・アクセス・メモリ）とを主要部とした回路から成る制御部100を備えている。

【0032】制御部100には、各種の周辺装置が接続されている。このうち始動入賞口60は、球の入賞を検知する入賞検知スイッチ62と、可動片61を開閉駆動するためのソレノイド63を有している。入賞検知スイッチ62は、機械的なスイッチのほか、球により光の遮られたことで入賞を検知する光センサや、球の通過による磁界の変化を検出する磁気センサなど各種のセンサを用いることができる。

【0033】可変入賞口80（アタッカ）は、可動板81を開閉駆動するソレノイド82と、可変入賞口80への球の入賞を検知する入賞検知スイッチ84と、入賞し

た球の個数を計数する入賞計数機83とを備えている。可変入賞口80の可動板81は、可変表示手段200上で展開される図柄合わせゲームで当たりが出現したとき、一定期間（たとえば29秒）開いた後、短時間（2秒ほど）閉じるという開閉動作を所定回数を上限として繰り返すようになっている。

【0034】なお、可動板81は、各ラウンドにおいて前述の一定時間（29秒）が経過する前に、所定の許容上限個数（ここでは10個）の球が可変入賞口80に入賞すると、その時点で可動板81を閉じるようになっている。さらに可変入賞口80の内部には、V入賞口85が設けて有るとともに、このV入賞口85への球の入賞を検知するV入賞検知スイッチ86を有している。賞球払出手段90は、賞球の払出を行う機構部分とその制御回路部分である。

【0035】制御部100は、ROMに格納されたプログラムを実行することにより、遊技機10の各種動作を統括制御するものであり、画面遊技実行手段110と、保留管理手段120と、乱数抽選部130と、特別価値付与制御手段140の各機能を実現するものである。

【0036】このうち、保留管理手段120は、始動入賞口60へ球が入賞したことに基づいて第1遊技、第2遊技、第3遊技の各画面遊技の実行権を所定の回数を上限に確保し保留する機能を果たす部分である。乱数抽選部130は、実行権が確保された際に、第1遊技、第2遊技、第3遊技のそれぞれについて、画面遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を実行する部分である。

【0037】乱数抽選部130は、1から所定数（ここでは、1024）までの任意の数をごく短い時間間隔（ここでは200分の1秒ごと）で発生する図示省略した1つの乱数発生器と、当たりになる数値が登録された図示しない当選数値登録テーブルとから構成されている。当選数値登録テーブルは、第1遊技用のものと、第2遊技用のものと、第3遊技用のものとが個別に用意されている。

【0038】球が始動入賞口60に入賞した時点で乱数発生器の発生する乱数値が読み取られ、この乱数値が各当選数値登録テーブルに登録されているか否かを参照し、第1遊技、第2遊技、第3遊技のそれぞれに対する画面遊技の実行結果を定めるようになっている。すなわち、乱数発生器から読み取った乱数値が当選数値登録テーブルに登録されていれば、当たりとする。第1遊技用、第2遊技用、第3遊技用の各当選数値登録テーブルにいくつの数値を登録するかによって、それぞれの画面遊技における当選確率を任意に設定変更し得るようになっている。

【0039】なお、第1遊技、第2遊技、第3遊技のそれぞれに専用の乱数発生器を設け、第1～第3遊技の実行結果を定める乱数値を別々に抽選し、対応する当選数値登録テーブルを参照して当たりか否かを判定するよう

に構成してもよい。

【0040】画面遊技実行手段110は、第1遊技実行部111と第2遊技実行部112と第3遊技実行部113とを備えている。画面遊技実行手段110は、保留管理手段120によって確保され保留されている画面遊技の実行権に基づき、第1遊技実行部111、第2遊技実行部112、第3遊技実行部113のそれぞれに画面遊技の実行指示を出して、各画面遊技を起動する機能を有している。第1遊技実行部111は、第1表示領域210上で第1遊技を実行する部分である。第2遊技実行部112は、第2表示領域220上で第2遊技を実行する部分であり、第3遊技実行部113は、第3表示領域230上で第3遊技を実行する機能を果たす部分である。

【0041】特別価値付与制御手段140は、第1遊技～第3遊技のいずれかで当たりが出現した際に特別価値を付与するための各種制御を行うものである。特別価値付与制御手段140は、可変入賞口80の有する可動板81の開閉を制御する開閉制御部141を有しており、可変入賞口80を複数回に渡って繰り返し開閉して球の入賞し易い状態を形成することで特別価値を付与するようになっている。

【0042】また第1遊技から第3遊技の中でいくつ当たりが出現したかに応じて、可変入賞口80の開閉回数を変更する機能を備えている。なお、実際には、可変入賞口80へ1つの球が入賞することに賞球払出手段90によって10個の球が前皿19に払い出されるので、特別価値は、賞球として遊技者に付与されることになる。

【0043】次に作用を説明する。まず、画面遊技の実行権が確保される際の動作について説明する。始動入賞口60に球が入賞すると（ステップS301；Y）、保留管理手段120は、現時点での保留数が上限の4回に達しているか否かを判別する（ステップS302）。そして既に保留数が上限に達しているときは（ステップS302；Y）、今回の入賞に基づいて画面遊技の実行権は確保しない。一方、保留数が上限に達していないときは（ステップS302；N）、現時点の保留数に「1」を加算する（ステップS303）。

【0044】さらに保留玉表示部50の点灯数を1つ増やし（ステップS304）、画面遊技の実行権を確保（保留）する。またこの確保された実行権に基づいて行われる第1遊技、第2遊技、第3遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を実施し（ステップS305）かつ第1遊技から第3遊技に対応する当選数値登録テーブルを参照し、今回の実行権に基づいて行われる第1遊技、第2遊技、第3遊技の実行結果を求め（ステップS306）、これらをメモリに保存する（ステップS307）。

【0045】図4は、保留されている実行権に基づいて第1遊技～第3遊技の各画面遊技を実行する際の流れを示している。また図5は、第1遊技、第2遊技、第3遊

技が実行される際の表示内容の遷移の一例であって、全ての画面遊技で当たりが出現した場合を示している。画面遊技実行手段110は、保留数が0でない場合（始動条件が成立している場合）には（ステップS401；Y）、保留数を「1」だけ減算しかつ保留玉表示部50の点灯数を1つ減らし（ステップS402）、さらにメモリに記憶している抽選結果、つまり、今回実行する第1遊技、第2遊技、第3遊技の各実行結果を示す情報、を読み出す（ステップS403）。

【0046】そして、第1遊技実行部111、第2遊技実行部112、第3遊技実行部113に画面遊技の開始指示とそれぞれの実行結果を示す情報とを同時に送り、第1遊技、第2遊技、第3遊技の各画面遊技を同時に起動する（ステップS404）。図5aは、第1遊技、第2遊技、第3遊技を同時に起動した直後の表示状態を示している。第1表示領域210上では、3行3列のマトリクス状に区分けされた領域211～219の各縦列を単位として数字図柄が上から下に向かってスクロール表示されている。

【0047】第2表示領域220の各領域221～223では、いちごやさくらんぼなどのフルーツ絵柄が右から左に向かって流れるように変動表示されている。さらに、第3表示領域230上では、番号の付された多数の魚の絵柄が第3表示領域230の各横列において右から左に向かって泳ぐ様子が表示されている。なお、図中で第1表示領域210内の矢印は、数字図柄がスクロールする状態を、また第2表示領域220内の矢印はフルーツ絵柄が変動表示する状態を、第3表示領域230内の矢印は魚の絵柄が泳ぐ方向とその速さを示している。

【0048】これら同時に起動された第1遊技、第2遊技、第3遊技のうち、まず最初に第1遊技の実行結果が停止表示される（ステップS405）。図5bでは、第1表示領域210のマトリクスの左端の縦列と右端の縦列のスクロール動作が停止し、左上の領域211と、右下の領域219に「7」の数字図柄が揃い、領域211、215、219を貫く右下がりのライン上に、あと1つ適切な図柄が揃うことで当たりになるリーチ状態が出現している。

【0049】このとき、第2表示領域220では、3つの領域221～223のうち、最下部の領域223にだけフルーツ絵柄が停止表示し、残りの領域では、依然として図柄の変動表示が行われている。また第3表示領域230では、上、中、下の各列で魚が比較的速い速度で泳いでいる。つまり、第1遊技が最も進行し、次いで、第2遊技、最後に第3遊技の順に、画面遊技の進行度合いが異なるように進んでいる。図5bの状態では、遊技者は、リーチ状態の出現している第1遊技に注目することになる。

【0050】図5cでは、第1表示領域210上の全ての領域で数字図柄が停止表示され、右下がりのライン上

に「777」が揃って当たりの状態が出現している。なお、図5では、当たりを構成する数字図柄以外の数字図柄の表示を省略してある。このとき、第2表示領域220の領域222および領域223には、さくらんぼの絵柄が停止表示され、リーチ状態が出現している。第3表示領域230では、魚の泳ぐ速度がやや低下している。このように第1表示領域210上での実行結果が確定した後は、第2表示領域220上で展開される第2遊技に遊技者の関心が集まるようにゲームの進行が制御されている。

【0051】その後、第2遊技の実行結果が停止表示される（ステップS406）。図5dは、第2遊技の実行結果が確定した直後の表示状態を示している。第2表示領域220上には、さくらんぼの絵柄が3つ揃って2つ目の当たり状態が形成されている。また第3表示領域230では、魚の泳ぐ速度が低下しているとともに、右端の方に「7」の番号を付けた魚501、502がほぼ縦に並んで登場し、リーチ状態が形成されている。

【0052】この時点では、第3遊技の展開に遊技者の関心が集中することになり、やがて、第3遊技の実行結果が停止表示される（ステップS407）。図5eでは、第3表示領域230の中でやや左寄りの箇所において「7」の番号を付けた魚の絵柄が縦に3つ揃って停止表示され、3つ目の当たり状態が形成されている。なお、「7」の魚が縦に揃ったことを遊技者が容易に認識できるように、これら3匹の魚を枠503で囲んでいる。

【0053】第1遊技、第2遊技、第3遊技の全てで当たりが出た場合には（ステップS408；Y）、可変入賞口80を24回開閉するという特別価値を遊技者に付与する（ステップS409）。一方、いずれか2つの画面遊技で当たりが出た場合には（ステップS410；Y）、可変入賞口80を16回開くという特別価値を遊技者に付与する（ステップS411）。またいずれか1つの画面遊技だけで当たりが出た場合には（ステップS412；Y）、可変入賞口80を8回だけ開閉している（ステップS413）。1つも当たりが出ない場合は、可変入賞口80を開閉することなく今回の実行権に基づく画面遊技を終了する。

【0054】このように、1つの画面上で複数の画面遊技が並行に進行するので、1つの画面遊技だけが単独で実行される場合に比べて、飽き難く遊技者の遊技意欲を長く維持することができる。また複数の画面遊技が並行に実行されるので、遊技者に当たりの出現確率が高い印象を与え、遊技者の当たりへの期待感を十分に喚起することができる。

【0055】次に、本発明の第2の実施の形態について説明する。第1の実施の形態では、1回の始動条件の成立に基づいて第1遊技、第2遊技、第3遊技の全てを同時に起動したが、第2の実施の形態では、1回の始動条

10

20

30

40

50

件の成立に基づいていずれか1つの画面遊技だけを起動するようになっている。

【0056】図6は、第2の実施の形態にかかる遊技機が、保留されている実行権に基づいて画面遊技を起動する際の流れを示している。始動条件が成立すると（ステップS601；Y）、保留数を-1するとともに保留玉表示部50を1つ消灯し（ステップS602）、今回の始動条件の成立に基づいて実行する画面遊技を、第1遊技、第2遊技、第3遊技の中から選択する（ステップS603）。なお、始動条件は、保留数が0でなくかつい

ずれか1つの画面遊技が実行中でないときに成立する。すなわち、図7aに示すように、第1表示領域210上での第1遊技が実行中で、かつ第2表示領域220上で第2遊技が実行中で、かつ第3表示領域230上で第3遊技が実行中の場合には、始動条件は成立しない。

【0057】今回起動する画面遊技は、現時点で実行中でないものの中から選択される。たとえば、図7bに示すように、第1遊技だけが実行中でないときなど、1つの画面遊技だけが非実行中のときは、当該非実行中の画面遊技が今回起動するものとして選択される。2つの画面遊技が非実行中のときは、これらの中のいずれか一方が選択される。図7cの例では、第1遊技と第2遊技とが非実行中なので、これらの中のいずれか一方が起動対象に選択される。図7dに示すように、3つの画面遊技が全て非実行中のときは、これらの中のいずれか1つが起動対象に選択される。

【0058】なお、ここでは、2以上の画面遊技が非実行の場合には、それらの中でゲーム終了時期が最も古いものから順に、すなわち、非実行状態にあった時間の長いものから優先的に選択される。

【0059】このようにして選択した起動対象の画面遊技について、今回の実行結果を定めるための乱数抽選を実行し、対応する当選数値登録テーブルを参照して、実行結果を定める（ステップS604）。たとえば、第1遊技が選択された場合には、乱数抽選を行い、その乱数値で第1遊技用の当選数値登録テーブルを参照し、当たりを出現させるか否かを決定する。その後、先の起動対象となっている画面遊技を起動し（ステップS605）、再び、始動条件が成立しているか否か判定に戻る（ステップS601）。

【0060】このように、始動条件が成立するごとに、複数の画面遊技のうち、その時点で実行中でないものの中のいずれか1つの実行を開始するので、画面上で複数の画面遊技が異なるタイミングで順次開始されることになる。その結果、各画面遊技の実行結果が少しずつ異なるタイミングで順次出現するようになり、遊技者の当たりへの期待感を短い時間間隔で頻繁に喚起し、スリルと興奮の高まった状態を維持することができる。

【0061】以上説明した実施の形態では、3つの画面遊技の始動条件を共通、すなわち、同じ始動入賞口への

球の入賞に基づいて成立するように構成したが、第1遊技、第2遊技、第3遊技の各画面遊技ごとにそれぞれ個別の始動入賞口を設け、始動入賞口への球の入賞に基づいて、この始動入賞口に対応付けられている画面遊技の始動条件が成立するように構成してもよい。このように画面遊技ごとに始動入賞口を別々にすれば、どの始動入賞口を狙って球を打ち出すかという要素が遊技に加わり、遊技内容がさらに変化に富むものになる。

【0062】また第1の実施の形態では、第1～第3遊技の進行速度を相違させ、第1遊技から順に実行結果が現われるように構成したが、2つ以上の画面遊技、あるいは全ての画面遊技の実行結果をほぼ同時に停止表示するように構成してもよい。

【0063】第2の実施の形態では、非実行中の画面遊技の中から、非実行であった期間の長いものから優先的に起動対象の画面遊技を選択するようにしたが、他の基準で選択してもよい。たとえば、実行にかかる所要時間の短いものから優先する等である。このほか、第1遊技、第2遊技、第3遊技の順など、固定された選択順序に従って次に起動する画面遊技を選択するように構成してもよい。

【0064】また実施の形態では、当たりの出現数に応じて遊技者に付与する特別価値の大きさを変更する際に、可変入賞口80の開閉回数を増減させたが、たとえば、可変入賞口80への1つの球の入賞に対して払い出される賞球の個数を増減する等によって特別価値の大きさを変更してもよい。さらに画面遊技ごとに、遊技者に付与する特別価値の種類を異なるものにしてもよい。たとえば、第1遊技で当たりが出た場合には、可変入賞口を開閉し、第2遊技で当たりが出た場合には、遊技盤面上に配置された、いわゆるチューリップと称される多数の小型可変入賞口を開くようにする等である。

【0065】さらに実施の形態では、画面遊技ごとに当選数値登録テーブルを設け、それに登録する当選数値の個数を変更することで、各画面遊技ごとに当たりの出現確率を設定し得るようにしたが、別途の方法であってもよい。たとえば、乱数値の取り得る範囲を広げたり狭くすることで当選確率を変化させてもよい。また、各画面遊技ごとに当たりの出現確率を相違させてもよいし、統一してもよい。

【0066】このほか、実施の形態では、区分けした表示領域ごとに、異なる種類の画面遊技を実行するようにしたが、これらの一部または全てで同じ種類の画面遊技を展開してもよい。

【0067】

【発明の効果】本発明にかかる遊技機によれば、1つの画面上で複数の画面遊技が並行に進行するので、1つの画面遊技だけが単独で行われる場合に比べて、飽き難く遊技者の遊技意欲を長く維持することができる。また複数の画面遊技が並行に実行されるので、当たりの出現確

10

20

30

40

50

率が高い印象を与え、遊技者の当たりへの期待感を十分に喚起することができる。さらに表示領域ごとに、異なる種類の画面遊技を実行するものでは、より一層、飽きられ難いものになる。

【0068】また、始動条件が成立することにより、その時点で実行中でない画面遊技の中からいずれか1つを選択して起動するものでは、各画面遊技が異なるタイミングで順次起動され、結果的にそれらの実行結果が少しずつ異なるタイミングで順次出現するので、遊技者の当たり

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の各実施の形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の各実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態に係る遊技機が画面遊技の実行権を確保する際の処理を示す流れ図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態に係る遊技機が保留されている実行権に基づいて複数の画面遊技を同時に起動し実行する際の処理を示す流れ図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態に係る遊技機が画面遊技を実行する際における表示状態の遷移の一例を示す説明図である。

10

20

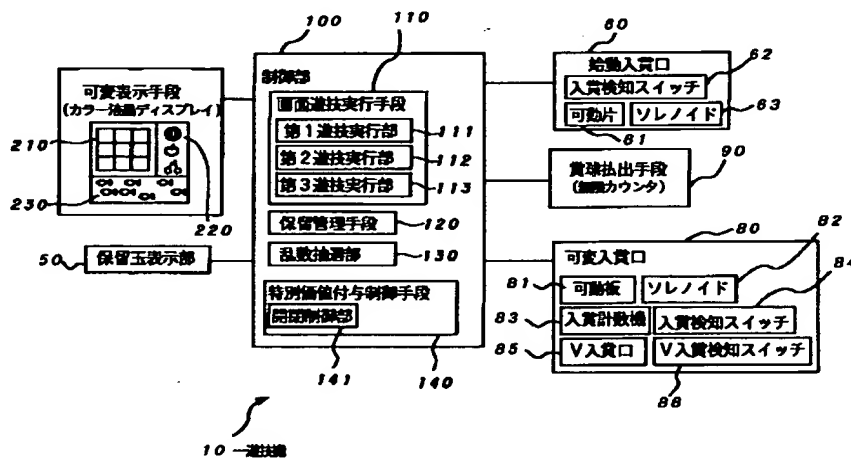
【図6】本発明の第2の実施の形態に係る遊技機が保留されている実行権に基づいて1つの画面遊技を起動する際の処理を示す流れ図である。

【図7】本発明の第2の実施の形態に係る遊技機が次に起動すべき画面遊技を選択する時点における表示状態の各種の例を示す説明図である。

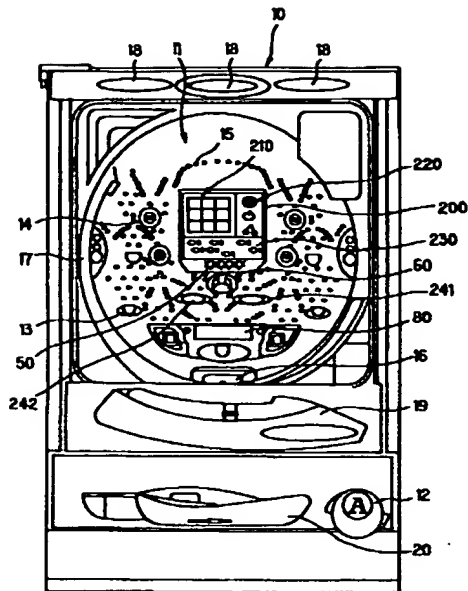
【符号の説明】

- 10…遊技機
- 11…遊技盤面
- 50…保留玉表示部
- 60…始動入賞口
- 80…可変入賞口
- 100…制御部
- 110…画面遊技実行手段
- 111…第1遊技実行部
- 112…第2遊技実行部
- 113…第3遊技実行部
- 120…保留管理手段
- 130…乱数抽選部
- 140…特別価値付与制御手段
- 200…可変表示手段
- 210…第1表示領域
- 220…第2表示領域
- 230…第3表示領域

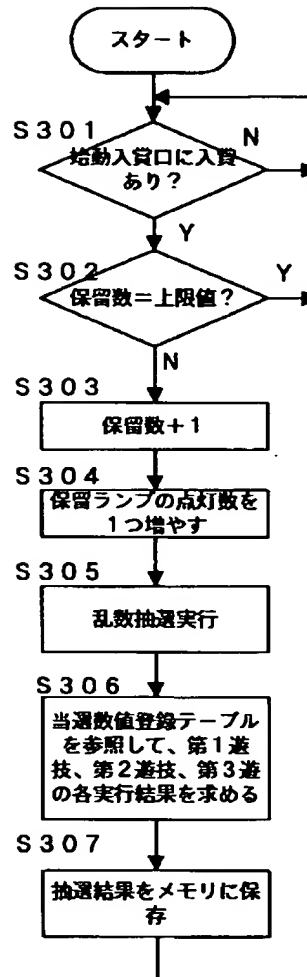
【図1】



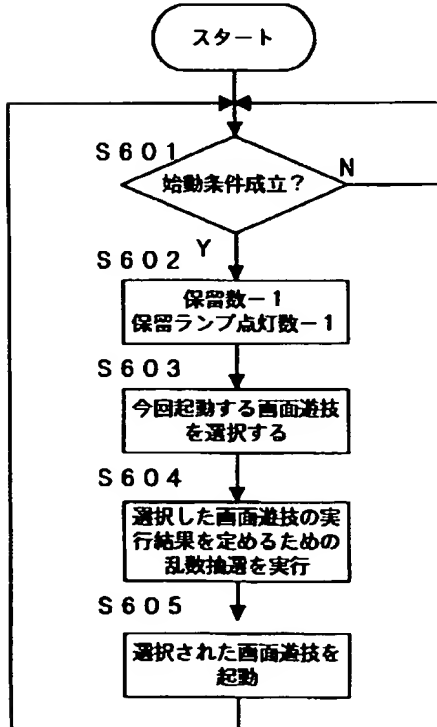
【図2】



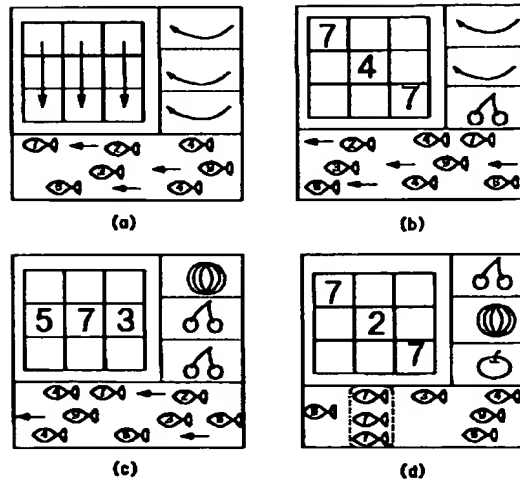
【図3】



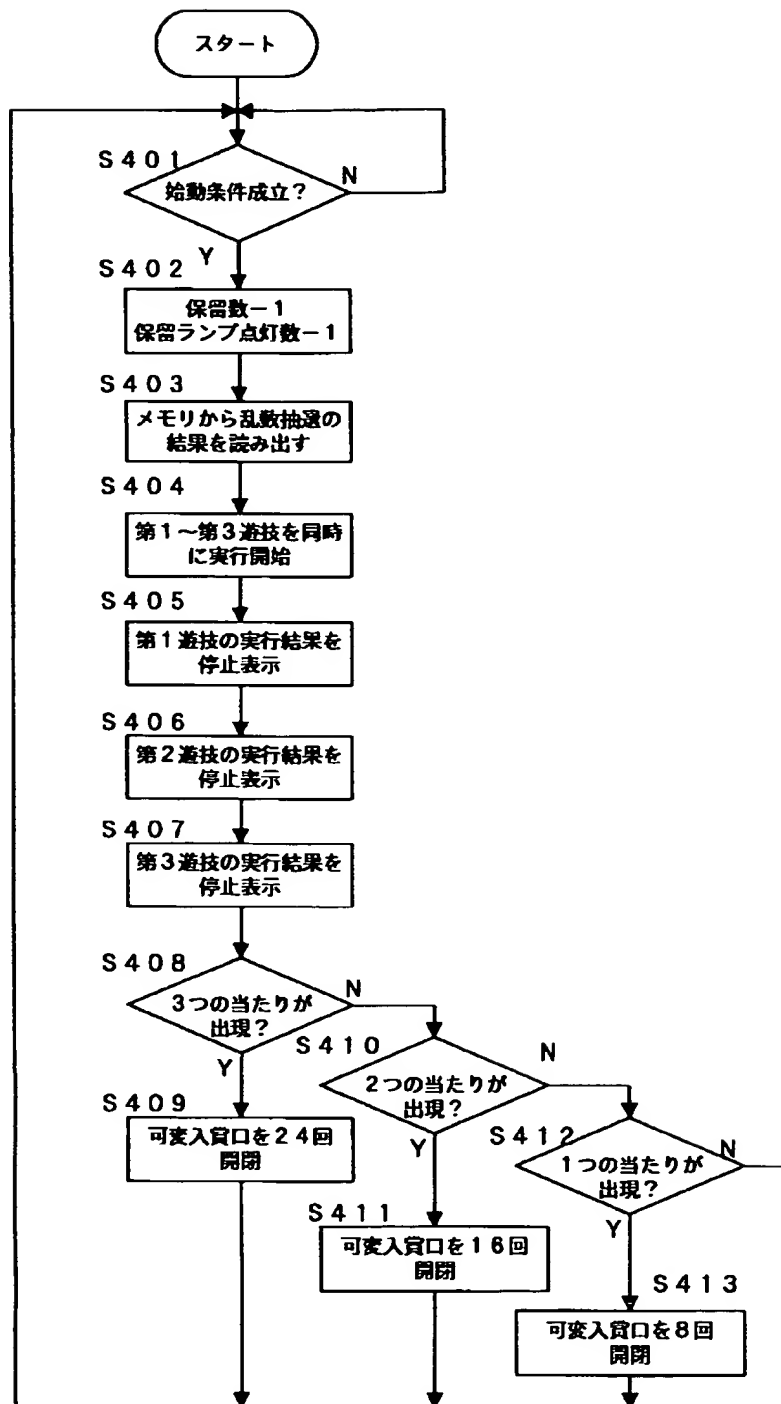
【図6】



【図7】



【図4】



【図5】

